**S.I.G.P.D.**

Fisica Mecanica

VifraSoft

| **Rol** | **Apellido** | **Nombre** | **C.I** | **Email** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Coordinador | Reyes | Franco | 5.676.219-7 | franco07sierra@gmail.com |
| Sub-Coordinador | Bittencourt | Luis | 5.710.007-1 | SantiagoBittencourt17@gmail.com |
| Integrante 1 | Larrosa | Maria | 5.633.663-5 | victolarrosa13@gmail.com2 |

**Docente: Cairús, Brandon**



**Idea del Proyecto:**

Para este proyecto adaptamos el juego Draftosaurus pero con consolas de videojuegos en vez de dinosaurios. La idea es que siga la misma dinámica del juego original, como el uso del dado y las zonas donde se colocan las consolas, pero con algo que nos guste más, que tiene que ver con la informática.

En Física vamos a trabajar con fuerzas, más precisamente con el tema de dinámica. Para eso elegimos un lugar real, un parque de diversiones, y vamos a tomar un juego que se pueda analizar desde el punto de vista físico, como puede ser una montaña rusa o un juego giratorio. La idea es entender qué fuerzas actúan en ese juego, por ejemplo la gravedad, la fuerza centrípeta, la fricción, y cómo esas fuerzas hacen que el juego funcione y se mantenga estable.

Además, queremos hacer una versión física sencilla de ese juego, que podamos armar y manipular para ver esas fuerzas en acción, y así conectar la teoría con algo práctico. De esa forma, podemos comprender mejor cómo se aplican las leyes de la dinámica en la vida real.

Por otro lado, también vamos a estudiar el azar y la probabilidad que aparecen en el juego de consolas, viendo cómo la estrategia puede influir más allá de la suerte. Vamos a simular partidas con distintas formas de jugar para comparar resultados.

**Planificación Inicial:**

* Elegir un juego de parque para analizar las fuerzas que actúan en él.
* Describir y explicar las fuerzas que intervienen en ese juego (gravedad, fuerza centrípeta, fricción, etc).
* Construir un modelo simple que represente ese juego para observar esas fuerzas en acción.
* Definir qué variables físicas vamos a medir o analizar (como aceleración o fuerza).
* Seguir con las simulaciones del juego de consolas para ver la influencia del azar y la estrategia.
* Comparar los dos análisis y sacar conclusiones sobre la importancia de la física y el azar en cada caso.
* Registrar todo con datos, dibujos y explicaciones claras.